

РОЛЬ ИГРОВОГО НАЧАЛА В АНГЛИЙСКИХ СКАЗОЧНЫХ ЦИКЛАХ XX в.

В разное время исследователи рассматривали сказку с разных позиций и предлагали свои трактовки: и собственно филологические, и философские, и психологические, и социологические. В данной статье нас будет интересовать отражение в сказке игрового начала, а потому в качестве основного нами будет использован культурологический подход к анализу текста.

Рассматриваемое ниже понятие игры основано главным образом на работе Й. Хейзинги «Homo Ludens», где автор утверждает, что игра свойственна всем формам человеческой деятельности, в том числе и литературному творчеству. Нам же важно подчеркнуть, что она генетически связана и с жанром сказки, именно ей данный вид произведений обязан своим появлением и развитием. Это станет ясно, если мы обратимся к истории сказки. Согласно многим исследователям, «исторические корни» волшебной сказки ведут к обряду инициации (см. работы В. Я. Проппа, Дж. Фрезера, Е. М. Мелетинского, М. Липовецкого и др.).

Посвящение юноши, его вступление во взрослую жизнь обставлялось соответствующими таинствами и действиями мистериального характера, которые были известны только избранным и являлись итогом внутреннего стремления человека приобщиться к невиданным космическим силам. Они представляли своего рода игру, игровое зрелище, основным содержанием которого было обыгрывание смерти, уход в иной мир, где посвящаемый (т. е. герой) получал от своих предков различные особые знания, умения, некую высшую мудрость и т. п. Те препятствия, через которые проходил неопит, тот установленный набор «жестов», которые он должен был совершить, постепенно стали обязательными атрибутами сказки, ее обрамлением. Такое действо носило театральный характер и в устном пересказе выглядело как законченная история (т. е. собственно сказочное повествование).

Стремление стать таким же всемогущим, приобщиться к непонятым и внушающим священный страх стихиям, попытка на время проведения обряда стать существом на порядок выше и обрести часть силы, управляющей миром, — вот главная цель ритуальных действий. Ради этого совершался обряд. Именно это стремление приобщиться к природным, космическим силам привело к появлению священных таинств, имеющих очевидный игровой характер.

Таким образом, феномен сказки, причины ее возникновения и развития в жанр, на наш взгляд, кроются в стремлении к игре, в необходимости игры. Все свои возможные представления о богах, демонах, существах высшего и низшего порядка древний человек всячески разыгрывал, обыгрывал и воплощал в реальности (а не только и не столько в своем сознании), совершая

определенные действия в определенном порядке, следуя, сам того, быть может, не понимая, некоторым священным правилам, играя в свою первую игру. Важно подчеркнуть, что игра наполнена чем-то, что по своему определению больше всего похоже и ближе всего к волшебству. Со временем менялось представление о мире, о магии, а первоначальное значение обрядов переосмыслялось и обращалось в противоположное (см. об этом у В. Я. Проппа). Неизменными оставались лишь волшебные силы, чудесные явления и свойства, и игровой подтекст, который обычно не ощущался ни слушателем, ни читателем, ни рассказчиком.

Интересно, что за длительный период своего существования волшебное наполнение сказки (ее «эссенция») как бы претерпело некую эволюцию, стало пониматься более конкретно, личностно. Если раньше это были некие абстрактные природные стихии (позднее превратившиеся в силы, восстанавливающие социальную справедливость и гармонию), то теперь волшебством и магией, иногда выступающими в качестве внутренней силы, обладают сами герои. Все чаще и чаще герои отличаются не просто чудесным происхождением, но именно «чудесными» внутренними качествами (или необычным даром) — силами, которые делают их принципиально другими, непохожими на остальных, избранными. Происходит некая персонификация волшебных сил. Так, например, в Страну Аслана может попасть только истинный нарниец («Хроники Нарнии» К. С. Льюиса), Гарри Поттер — волшебник (цикл книг Дж. Ролинг), Лира — вторая Ева (трилогия «Темные начала» Ф. Пулмана). При этом чудесное не принадлежит реальной действительности, оно рождается и пребывает в другом мире. Этот другой мир — замкнутое игровое пространство, где происходит основное действие, где царит дух игры, где главное место занимает волшебство. Мир игры — волшебный, поэтому основное действие сказки происходит там.

Для характеристики этого мира обратимся к концепции игры Й. Хейзинги, так как выделяемые им характерные черты игрового пространства легко накладываются на структуру большинства современных сказочных произведений.

Прежде всего, игровое действие начинается с контакта мира реальности с волшебным миром. Игра «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Такую пространственную ограниченность игры Й. Хейзинга связывает с «освященным местом» [1, с. 20]. Также автор рассматривает игру не только как особое действие, но и как отдельный, вполне самостоятельный мир. Игра обособлена от «обыденной жизни» не только своим характером, но и «изолированностью». Только в контексте реального мира игра предстает как нечто особое.

В контексте сказочных произведений миру игры соответствует волшебный мир. Он отграничен от мира реальной жизни. Волшебная страна — не одно из пятен на обыкновенной географической карте, туда может попасть не каждый желающий, а только истинный герой. Такой избирательный подход чудесной страны и ее населения к тому, кто достоин попасть в сказку, а кто нет, еще больше связывает мир волшебства с миром игры. Как в мире

игры творится некое определенное действо, недоступное посторонним, так и события в сказочной стране предназначены только для ее главных героев.

Игра — действо упорядоченное. В ней присутствует некий строгий порядок. Малейшее отклонение от порядка расстраивает и обесценивает игру. Порядок игры проявляется в правилах, несоблюдение которых чревато разрушением игрового (волшебного) мира, а также в том, что все происходящее там естественно и нормально. Так как игровой мир в сказках — это мир волшебный, то существование в нем сил, неизвестных (во всяком случае поначалу) играющим (волшебных животных, магов, чудес и прочего), не должно казаться чем-то необычным. Замечательно, что в этом строгом порядке герои совершенно свободны, так как делают то, что им хочется. Для современного человека волшебный мир — это прежде всего тот мир, где все по-другому, где он может освободиться от мира условностей.

Как уже говорилось, игра подчиняется определенным правилам. Играющие производят свои действия в определенном порядке. Строгая последовательность ритуальных действий объясняется во многом стремлением воссоздать, повторить миф, мифическую историю, которая лежит в основе того или иного обряда. «...Повторяя или прославляя миф о происхождении, исполнители проникались той сакральной атмосферой, в которой разворачивались необычайные события» [2, с. 27]. Эти правила, сохранившиеся от обрядов, остались и в сказочном произведении, в его структуре. Они отразились на особом сюжетопостроении сказки.

Отклонение от внутренних установок игры ведет к ее саморазрушению, что и происходит с фольклорной волшебной сказкой. Изменения в ее структуре ведут к жанровым трансформациям, превращая сказочное повествование в фэнтези, фантастику или другие произведения, близкие к этим жанрам. Они — единственное, что придает смысл подобной «деятельности». В статье С. Г. Лазутина о бытовых сказках говорится следующее: «Удивительное — в самом сюжете, поведении героев» [3, с. 172]. Далее исследователь ссылается на Ю. М. Соколова и приводит такое его высказывание: «Как ни характерны для сказки ее герои и предметы, живые и оживотворенные носители сказочного действия, все же самым важным и характерным для сказки как жанра является само действие...» [Там же, с. 176].

Одно из важнейших качеств игры — ее повторяемость. Игровое действо пронизано глубочайшим ритмом не только на внутреннем, но и на внешнем уровне. Игра творится неоднократно. Характер игрового действия таков, что стремится к собственному воспроизведению. В какой-то степени эта повторяемость объясняет такое большое количество вариантов по сути одного сюжета. «В игровой модели каждый ее элемент, и вся она в целом, будучи самой собой, является не только собой... Благодаря подчеркнутой повторяемости (закономерности) ситуаций (правил игры) отклонение делается особо значимым» [4, с. 74].

Сложность современной сказки состоит в том, что, будучи все той же игрой, она помимо традиционных сказочных мотивов включает в себя еще один, дополнительный мотив игры. Он вводится именно в связи с проникно-

вением в другой мир, т. е. происходит как бы вторичное, повторное обыгрывание процесса соприкосновения с таинственными космическими силами (путешествие Лиры — героини «Темных начал» Ф. Пулмана — предваряется игрой в жрецов, из которой она выносит очень важную в смысле «перемещений» мысль: «...если играть в Жрецов, попадаешь в интересные места» [5, с. 54]; дети Пэвенси перед попаданием в Нарнию играют в прятки)

«Эта повторяемость — одно из существеннейших свойств игры. Оно распространяется не только на всю игру в целом, но и на ее внутреннее строение. Почти все высокоразвитые игровые формы содержат элементы повтора, рефрена, чередования как нечто само собой разумеющееся» [4, с. 29]. Древние участники обрядов не осознавали своего стремления к игре, так же как и сказители, и герои их рассказов. Современный писатель если не осознает, то как минимум догадывается о подоплеке своего творчества. Его герои практически всегда осознают себя участниками какой-то игры или игрового действия. Волшебный мир становится местом проведения игры, жизнь в нем — самой игрой, в которую играют не только герои-участники, но и сам автор, реализующий таким образом свою потребность в повторяемости игры.

Благодаря этому особому ритму игра предстает как творение эстетическое. Несмотря на то, что игра имеет место в обществе, сама она какой-либо социальности лишена. Сущность действий, положивших начало сказке, заключалась в обращении к высшим космическим силам, которые управляют миром, которые всегда присутствуют в игре. Игра без них невозможна, они — дух игры. Игра совершается не ради кого-то, не для какой-то пользы. Игра творится только ради игры, ради себя самой. В процессе игрового действия его участники приобщаются к некой необъяснимой силе — к духу игры, который пронизывает ее всю и который есть великий и единственный смысл игры. Понятие духа игры синонимично понятию волшебства.

При этом «игра сама по себе, хотя она относится к деятельности духа, не причастна морали...» [1, с. 26]. Когда речь идет только о волшебных силах как таковых, они лишены какой-либо оценочности, они просто есть. Положительную или отрицательную направленность им придают люди, т. е. герои, которые ими обладают или временно пользуются. Таким образом, главной и, пожалуй, единственной характерной чертой волшебных сил является их эстетическое начало. Волшебство прекрасно, но не нравственно. Не случайно чарами обладают как добрые, так и злые волшебники. Со временем менялось представление о мире, о магии, а первоначальное значение обрядов переосмыслялось и обращалось в противоположное. Неизменными оставались лишь волшебные силы, чудесные явления и свойства, и игровой подтекст, который обычно не осознавался. Но в современных литературных сказках скрытый ранее мотив игры эксплицируется.

Это происходит прежде всего оттого, что современная авторская сказка нарушает присущий сказке фольклорной циклический характер. Повторяемость обрядов имела циклический характер, поскольку обряды повторяли миф. Эта цикличность несла глубокий жизнеутверждающий характер.

В фольклорных сказках эта особая цикличность оставалась в рамках одного произведения.

Специфической чертой сказки XX в. является то, что ее волшеббно-игровой мир теряет такой важный компонент, как повторяемость, что приводит к разрушению самого мира. Это связано с финалом сказки, в котором герои утрачивают свою интенцию символически возвращаться и воспроизводить ритм игры. Утрата героями данной способности происходит в силу того, что в XX в. сказка теряет свою обрядовую, инициатическую амбивалентность. С этим также может быть связано и появление в литературе (не только сказочной, где несколько непривычными выглядят такие персонажи, как Артемис Фаул) нарочито отрицательных главных героев. Возвращение героя сказки из волшебного мира равнозначно, по сути, возвращению игроков в мир своей игры. Ритм игры и циклический характер сказки (в основном фольклорной) тесно связаны, поскольку направлены на приобщение к чему-то более высокому, чем реальный мир. Нарушение ритма цикла приводит к изменению первоначального скрытого в сказочно-игровой деятельности смысла. В волшеббно-игровом пространстве герои зачастую сами отказываются от участия в игре. (В «Хрониках Нарнии» К. С. Льюиса Сьюзан отрекается от Нарнии, и при этом единственной из всей семьи остается в живых. В пятой книге о Гарри Поттере мальчик кричит, что «НЕ ХОЧЕТ БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ» [6, с. 781], мечтая только о том, чтобы перестать быть самим собой. Герой трилогии «Темные начала» Ф. Пулмана мальчик Уилл Парри — прирожденный воин, однако убийства ненавидит больше всего не свете.)

В этом особенность современных сказочных произведений: разрушение волшеббно-игрового мира ведет к разрушению цикла внутри одного текста. Нарушение хода сюжета автоматически разрушает миромодель волшеббно-игрового пространства, так как нарушение касается главных правил сохранения и поддержания ритуального действия и приобщения к высшим силам бытия. У Лиры и Уилла нет возможности встречаться друг с другом, посещать другие миры (за исключением мира мертвых, разумеется) и тем самым воспроизводить игру. Дети и другие герои остаются в Нарнии, потому что умирают, они уже не выйдут за пределы другой страны и тоже не смогут совершить символическое «воскрешение» из мира Нарнии.

Отказываясь принимать условия иного мира, неопит как бы отказывается принимать участие в ритуале. Своим самовольным уходом из сказочного мира они как бы пресекают постоянное поступательное движение сюжета, которое в фольклорных сказках и в мифах находило свое выражение в цикличности.

Переход к циклическому сюжету знаменует некоторое изменение в сознании, которое отмечает повторяемость не только пространственную, но и временную. Таким образом, меняется и «представление о событии, составляющем основу сюжета» [7, с. 63].

В нашем случае жанровая специфика рассматриваемых нами сказочных произведений состоит в том, что в пределах одной книги-сказки сюжет

линеен. Форма сказки в сочетании с ритмом игры начинает разрушаться, когда акцент в произведении ставится на личность героя, а не на события, которые он претерпевает как выразитель общей сказочной эстетики.

Примечания

1. *Хейзинга Й.* Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. М., 1997.
2. *Элиаде М.* Аспекты мифа / Пер. с фр. В. Большакова. М., 1996.
3. *Лазутин С. Г.* Поэтика удивительного в сказках // Вопросы литературы и фольклора. Воронеж, 1973. С. 167–180.
4. *Лотман Ю. М.* Об искусстве. СПб., 1998.
5. *Пулман Ф.* Северное сияние: Роман / Пер. с англ. В. П. Голышева и В. О. Бабкова. М., 2003.
6. *Ролинг Дж. К.* Гарри Поттер и Орден феникса: Роман / Пер. с англ. В. Бабкова, В. Голышева, Л. Мотылева. М., 2004.
7. *Бройтман С. Н.* Историческая поэтика // Теория литературы: Учеб. пособие для студентов филол. ф-тов высш. учеб. заведений: В 2 т. / Под ред. Н. Д. Тмарченко. М., 2004. Т. 2.
8. *Льюис К. С.* Хроники Нарнии. Ч. 1, 2: Сказки / Пер. с англ. Н. Трауберг. Москва, 1992.
9. *Пропт В. Я.* Морфология <волшебной> сказки. Исторические корни волшебной сказки. М., 1998.